

TALENTEN-SPEL

Ontdek de talenten van jezelf en van de ander!

Het SIEN Talenten-spel is een spel waarbinnen talent centraal staat. Welke opdrachten doe je met plezier en zonder aarzelen? Welke vind je lastig?

Speel het spel SAMEN; het is gericht op samen spelen en ontdekken, op 'fun', plezier, om elkaar beter te leren kennen, meervoudige intelligenties en talenten te ontdekken.

SPELREGELS

Zorg voor rustige plek in een ontspannende omgeving. Het bord kent verschillende kleuren; elke kleur is gekoppeld aan een talent. Van ieder talent zijn drie opdrachten die verzameld zijn in deze opdrachtwaaier. Kom je op een vakje van een bepaalde kleur? Kies een opdrachtkaart uit de waaier van dezelfde kleur. Hiernaast zijn er nog een aantal gorilla-kaarten met specifieke opdrachten.

Benodigheden van het spel

- Spelbord
- 1 spelwaaier met opdrachten
- 27 gorilla-kaarten
- 1 gorilla-pion
- 1 dobbelsteen

Aan de slag!

- De gorilla-pion is de gezamenlijke loper over het spelbord
- Er wordt om de beurt gedobbeld; begin vanuit een roze gorilla
- Probeer je van elke intelligentie één opdracht te doen? GOED!
- Wil je van een bepaalde intelligentie alle opdrachten spelen? GOED!
- Wil je alle opdrachten spelen? GOED!
- Kom je op een gorilla-kaart? Trek een kaart en geef deze aan een van je medespelers zodat deze persoon de opdracht uit kan voeren!
- Nodig de ander uit om mee te doen, mee te denken, te vragen, te informeren en te delen
- Tussentijds vragen stellen mag - GRAAG!
- Het spel is niet gemaakt om te 'winnen'. Het wordt gespeeld om samen te leren, te ontdekken, te informeren, te delen, te weten en te lachen!
- Wil je het spel toch spelen om te winnen? GOED! Geef er dan je eigen draai aan!



TALENTEN-OVERZICHT



'Woordknap': je doet deze personen een plezier met taallessen en het gebruiken van taal (mondeling en schriftelijk) als middel bij het uitvoeren van allerlei soorten leeractiviteiten. Deze intelligentie drukt zich onder meer uit in het vertellen van verhalen en grappen, discussiëren, gedichten schrijven en voordrachten houden.



'Rekenknap': je doet deze personen een plezier door ze planmatig problemen op te laten lossen en ze objecten en situaties te laten analyseren. Zij voelen zich immers aangetrokken tot cijfers, verbanden en problemen.



'Beeldknap': je doet deze personen een plezier als ze zich kunnen uitdrukken door collages te maken, decoreren, pagina's op te maken en landkaarten te maken. Zij voelen zich immers aangetrokken tot ruimtelijke relaties, vormen, kleuren, grootte en richting.



'Muziekknop': je doet deze personen een plezier door ze een muziekinstrument te laten spelen, liedjes te zingen en melodieën en teksten te laten componeren.



'Bewegingsknap': je doet deze personen een plezier door het leren te baseren op fysieke ervaringen. Lichamelijk-kinesteten voelen zich immers aangetrokken tot beweging, lichaamstaal, praktische handelingen en doe-activiteiten.



'Natuurknap': je doet deze personen een plezier door ze activiteiten te laten doen met betrekking tot het verzamelen, analyseren, bestuderen en zorgen voor planten en dieren.



'Mensknop': je doet deze personen een plezier door ze te laten communiceren, contact te hebben en ervaringen uit te wisselen met derden.



'Zelfknap': je doet deze personen een plezier door bij het leren een beroep te doen op stemmingen, herinneringen, intuïties, waarden, gevoelens en fantasieën.



'Digi-knap': je doet deze personen een plezier door het leren gebruik te maken van de diverse digitale middelen, het internet en social media. Zij zijn graag bezig met bewegende beelden en/of geluiden, het ontwikkelen hiervan en werken bij voorkeur met een computer, laptop of tablet. Deze intelligentie drukt zich onder meer uit in het maken van digitale presentaties of het bouwen van websites of apps.

BIJLAGEN

Spelbord

Uitprinten op A4 of A3 formaat, dit is de basis voor het spel.

1 spelwaaier met opdrachten

De stroken printen en uitknippen, eventueel bij elkaar houden door er een gaatje door te maken en met een touwtje vastmaken.

27 gorilla-kaarten

De kaarten printen en uitknippen. Deze worden als stapeltje met de opdracht naar beneden op het spelbord geplaatst.

1 gorilla-pion

Printen en uitknippen / lijmen

1 dobbelsteen

Zorg zelf voor een dobbelsteen.

Wie TALENTEN-SPEL

Ontdek de talenten van jezelf en van de ander!

TALENTEN

- Woordknop
- Rekenknop
- BeeIdknop
- Muzieknop
- Bewegingsknop
- Natuurknop
- Mensknop
- Zelfknop
- Digiknop



SPELWAAIER MET OPDRACHTEN



Knip de opdrachten in stroken over de stippellijntes. Bundel ze eventueel door er een gaatje in te perforeren en er een touwtje doorheen te halen.



DIGIKNAP 1

DE DIGITALE WERKPRAKTIJK

Hoe digiknap is jouw organisatie, team, groep, ...?

Hoe digiknap zou je willen zijn?
Wat is hiervoor nodig, denk je?



DIGIKNAP 2

Volg de QR-code en bekijk samen het filmpje.

Wat gebeurt er met je, met jullie als groep, als je naar dit filmpje kijkt?

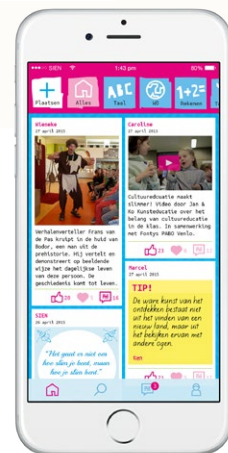


DIGIKNAP 3

SIENapp

Wie zijn jullie? Wat doen jullie? Wat brengt jullie bij elkaar?

Maak een foto - filmpje - tekening - beeld - quote - tip - verhaal van jullie als groep en DEEL het via de SIENapp!





ZELFKNAP 1

HERINNER(D)INGEN

Denk terug aan je eigen schooltijd. Zie de leerkracht voor je die je, in positieve zin, het meest is bijgebleven. Welke waarde vertegenwoordigt deze leerkracht voor jou?

Ieder vertelt kort - zijn er gedeelde waarden uit te halen?

Welke verbindingen hebben deze met je organisatie / team / groep van dit moment?



ZELFKNAP 2

VOELEN

Kies een plaatje uit en kijk ernaar.

Welk gevoel roept het bij je op?

Wat voel je en wat doe je met dat gevoel?

IT WAS A DAY
LIKE THIS
WHEN
MARCO POLO
LEFT FOR CHINA
WHAT ARE YOUR
PLANS FOR TODAY

Loesje

P.O.-BOX 1915 6801 BA ARNHEM
HOLLAND



ZELFKNAP 3

SSSSSTTTTTT...

Hoeveel ruimte is er voor stilte?

Hoeveel ruimte maak je voor stilte? En wat gebeurt er dan? Ben eens één minuutje stil - en...?



ABC WOORDKNAP 1

MAAK SAMEN EEN ELFJE

Leg de link tussen Onderwijs en Cultuur.
Start met één van de volgende woorden: kleur, rood, blauw, taal, talent.

Een elfje is een gedichtje van elf woorden, verdeeld over vijf regels.

Bijvoorbeeld:

water
wie gaat
ik ben eerst
wat is het lekker
vakantie

De eerste regel telt één woord, de tweede twee, enz. De vijfde regel telt weer één woord en bevat een samenvatting van het geheel. Een elfje is een woordentellend vers.

ABC WOORDKNAP 2

TONGBREKERS

Uit de oude (cultuur)doos: De kat krabt de krullen van de trap – hoe vaak kun je deze zin zeggen zonder te 'struikelen...'? En hoe vaak kunnen jullie dit als groep...?

Om verder te oefenen:

- Zelden zagen wij zagende zagen zo zagen als wij onze zagende zagen zagen.
- De schrijver schreef zeven scheve sneren op.
- Bram de brave broer van breiende brauwende Brielse Brechtje, bracht in zijn bronsbruin broekje een bril en een brandbrief en een gebroken brokje bros bruin brood over de brede brug naar Breukelen.

ABC WOORDKNAP 3

KUNSTENAAR

Bespreek eens met de groep:
wat is kunst volgens ieder van jullie?
Wie vinden jullie een heuse kunstenaar / kunstenaar?

De kunstenaar(-s) (m.) == iemand die de gave bezit kunst te scheppen.

De kunst(-en) (v.) ==

- 1 het creatief en origineel tot uiting of voorstelling brengen van gedachten of gevoelens op vaak ontroerende of schokkende wijze.
- 2 elk van de disciplines die door kunstenaars beoefend worden.
- 3 een of meer kunstwerken.
- 4 door oefening en studie verkregen kundigheid, vaardigheid.
- 5 wat door mensen en niet door de natuur is gemaakt.



MENSKNAP 1

INTERVIEW

Bedenk drie interviewvragen die jouw leidinggevende tijdens het IPB-gesprek aan de orde zou moeten stellen in het kader van cultuureducatie.

Bedenk drie vragen die een leraar in de klas kan stellen in het kader van cultuureducatie. Bedenk drie vragen die je in / aan je omgeving kunt stellen...



MENSKNAP 2

GEEF MAAR DOOR!

Lees de tekst en probeer deze zo goed mogelijk door te vertellen aan een groepsgenoot - op individuele basis... Welk verhaal blijft er over?

Kinderen groeien op in een 'snelle wereld', worden op school voorbereid voor een toekomst die we nog niet kennen, een baan die nog niet bestaat. Om te kunnen overleven in deze nieuwe

wereld is het belangrijk dat kinderen meer meekrijgen dan rekenen, taal en lezen. Creatief denken, flexibiliteit, durf, zelfvertrouwen en lenigheid van denken zijn voorbeelden van skills die kinderen kunnen gebruiken. Cultuureducatie is bij uitstek een middel om deze skills te ontwikkelen en beter en anders te leren leren.



MENSKNAP 3

DEEL MEE

Informeer de buurt over jullie bezigheden rondom cultuureducatie!

Vertel - teken - knip en plak - beeld uit - bezing - maak een digitale presentatie - knip een foto en DEEL!

Hoe gaan jullie ze uitnodigen een bijdrage te leveren aan de reis die jullie aan het maken zijn?



1+2=



1+2= REKENKNAP 1

TEL JE WIJS

Hoeveel uren gaat een kind ongeveer naar school in zijn basisschoolleven?

Hoeveel van deze uren zal een gemiddeld kind besteden aan cultuureducatie?

Voor de echte rekenaars:

Hoeveel procent van het geheel is dit?

En... wat zou je willen?

1+2= REKENKNAP 2

DOE EENS EEN VOORSPELLING...

Doe als groep eens een voorspelling:

Over hoeveel jaar is cultuureducatie volledig geïntegreerd in het basisonderwijs?

In welk schooljaar kijkt niemand van de aanwezigen meer verrast op als cultuureducatie volledig geïntegreerd is in de dagelijkse onderwijspraktijk?

In welk schooljaar maken kunstenaars deel uit van de formatie van de organisatie?

In welk schooljaar nemen culturele aanbieders scholen op als toerneeplek?

1+2= REKENKNAP 3

MEETKUNDE

Maak een foto waarop iets aan de hand is met de meetkunde!

Denk hierbij bijvoorbeeld aan een foto waarop de zon wordt vastgehouden.

Welk meetkundig wonder heeft het beste idee?

Plaats de foto op de Facebook-pagina van SIEN!

Wist je overigens dat ieder jaar de Grote Rekendag georganiseerd wordt?

Het is een dag voor alle basisscholen in Nederland en Vlaanderen die helemaal in het teken staat van rekenen.

En dan niet gewoon in de klas, maar vooral ook daarbuiten!

Het thema van de Grote Rekendag 2015 was 'Meetkunde uit de kunst in de klas', omdat kunst alles te maken heeft met (be)rekenen!





NATUURKNAP 1

NATUURLIJK; EEN SPREEKWOORD!

Ga op zoek naar spreekwoorden waar dieren, planten, een natuurverschijnsel, of een natuurbeeld in voorkomen. Welk van deze spreekwoorden verbeeldt je organisatie, je team/groep, de fase van ontwikkeling als je denkt aan Onderwijs & Cultuur, het best?



NATUURKNAP 2

OP WELK DIER LIJK JIJ?

Op welk dier lijk je het meest en waarom? Ben je een familiedier of leef je graag alleen?

Kun/ durf je ook over de ander te zeggen op welk dier hij/zij lijkt?

Bevind jij je in een team/ groep waar je dit ook over elkaar kunt zeggen...? DOEN!



NATUURKNAP 3

DE GROENE ORGANISATIE

Hoe groen is jouw organisatie?

Wat zou je willen - en de leerlingen uit je klas of publiek - en de ouders - en de buurt of wijk?

Vertel - teken - knip en plak - beeld uit - bezing - maak een digitale presentatie - knip een foto en DEEL!



BEELDKNAP 1

GROEPSTEKENING

Kies een thema dat past bij de groep waarmee je aan tafel zit.

Leg een vel papier op tafel met gekleurde stiften/potloden. Verspreid de groepsleden rond de tafel. Iedere persoon begint tegelijkertijd ergens op het vel met het maken van een tekening passend bij het thema. Na één minuut verzoek je de deelnemers om een plaats op te schuiven en verder te tekenen aan het werk van de ander. Na korte tijd schuift

iedereen weer een plaatsje op en zo door. Hou de spanning er in. Niemand weet wanneer er weer wordt doorgeschoven. Bepaal het doorschuifmoment door te kijken naar hoe en wat er getekend wordt.

Hoe gaat dit? Ontstaat er een verbinding tussen de verschillende tekeningen? Is de tekening geworden zoals je gehoopt had?



BEELDKNAP 2

UITERLIJKE SCHOONHEID

Noem drie dingen die veranderd kunnen worden om de school een nog uitnodigender uiterlijk te geven en waarmee je laat zien cultuur en cultuureducatie hoog in het vaandel te dragen!



BEELDKNAP 3

BREINKAART

Neem een thema of onderwerp dat voor jullie als groep van belang is en maak een visuele kaart van jullie ideeën. Schrijf het woord/thema in het midden van een vel papier en vul het aan met ideeën, verbanden, kleuren, pijlen en symbolen om je referentiekader uit te breiden!



BEWEGINGSKNAP 1

ENERGIZE

Maak kennis met twee 'energizers'. Kies er één en voer die als groep uit.

Staartenbijter

De deelnemers staan in een lange rij (de grote draak). Elke persoon houdt met beide armen de vorige stevig vast om het middel.

De persoon vooraan is de kop van de draak. De laatste persoon is de staart. De kop probeert de staart te pakken. Lukt dit, dan is het spel

voorbij! Breekt de draak, dan zijn er twee kleinere draken. Telkens probeert de kop de staart te pakken!

Verbondenheid

Elke deelnemer krijgt een touwtje. Deelnemers vormen willekeurig paren. Elke persoon bindt het touwtje aan beide polsen en door het touwtje van de andere persoon. Probeer los te komen zonder het touw van je pols af te nemen.



BEWEGINGSKNAP 2

BEELD MAAR UIT

Beeld een kunstwerk uit.

De ander raadt welk kunstwerk je uitbeeldt!

Denk eens aan:

- De Denker - Auguste Rodin
- De schepping van Adam (Sixtijnse Kapel) - Michelangelo
- Mona Lisa - Leonardo da Vinci

Lukt het om met de groep een kunstwerk uit te beelden? Probeer het eens!

- De Nachtwacht - Rembrandt van Rijn
- De Aardappeleters - Vincent van Gogh
- Het laatste avondmaal - Leonardo da Vinci



BEWEGINGSKNAP 3

BEWEGEN IN DE KLAS

Hoeveel bewegen wij per dag in de klas? Wat heeft een kind in de groei nodig?

Meisjes die lopend of fietsend naar school gaan presteren beter dan meisjes die met de auto naar school gaan. Bij jongens is er geen meetbaar verschil tussen beweging vóór school en cognitieve prestaties. Dat blijkt uit een onderzoek van de Open Universiteit.



www.gezondheidsnet.nl/stress-en-burn-out/bewegen-voor-school-verbetert-prestaties

Wie fit is, presteert beter. En: voorkomen is beter dan genezen. Met die twee uitgangspunten in het achterhoofd moet in 2016 één op de tien



Nederlandse scholen het vignet Gezonde School aan de gevel hebben.

www.platfornbewegenensport.nl/News/780/Gezonde-School-goede-prestaties



www.gezondeschool.nl



MUZIEKKNAP 1

DAAR ZIT MUZIEK IN! ER ZIT MUZIEK IN ONS!

Neem een voorwerp uit de ruimte waar je zit en maak samen een muziekstuk! Wat doet dat met je?

Wat zou het doen met de kinderen uit je groep?
Probeer het morgen eens!



MUZIEKKNAP 2

JE MUZIKALE OMGEVING

Welke muzikale mogelijkheden zijn er in deze woonplaats?

Denk eens aan de harmonie, de fanfare, het zangkoor, ...
Breng ze in kaart en maak er gebruik van!



MUZIEKKNAP 3

UIT VOLLE BORST

Kies een bestaand lied dat volgens jullie past bij de ontwikkeling van kinderen;
bij groeien en bloeien, bij groter groeien...
Kun je het als groep zingen? Wie groeit het meest van zingen...? En wie is dit in jouw klas of groep?

GORILLA KAARTEN

Knip de opdrachten in stroken over de stippellijntes. Bundel ze eventueel door er een gaatje in te perforeren en er een touwtje doorheen te halen.



ABC

Welk versje schrijf jij in het eerstvolgende ontvangen poeziealbum?

ABC

Zoek in de ruimte een object naar keuze. Bekijk het door de ogen van een kind en stel je voor dat je het voor de eerste keer ziet. Hoe zou je het noemen?

ABC

Wat is een groeibril, een pauzetoets, een belevingsavontuur en een schilderhuis? Bedenk zoveel mogelijk betekenissen. Weet jij een woord waar de ander geen betekenis voor kan vinden...?

1+2=

Wat kost een gemiddeld museumbezoek volgens jou?

We gaan met een klas van 26 leerlingen; hoeveel geld zijn we kwijt? Let op: je krijgt slechts één minuut de tijd!

1+2=

Tel terug met 7 - begin bij 100 > 100 - 93 -
Hoe ging het, hoeveel tijd heb je nodig om dit te doen? Doe het nog eens maar nu loop je een rondje door de kamer of door de school. wat gebeurt er met je? Hoe ging het, hoeveel tijd heb je nodig om dit te doen? Hoe komt dit - wat doet je brein met je?

1+2=

Op hoeveel plekken in de organisatie is cultuur zichtbaar? Hoeveel m² is er plaats voor cultuur? Hoeveel procent is dit van het totale oppervlak van het schoolgebouw? Denk hier eerst individueel over na - zijn de antwoorden (vrijwel) gelijk, liggen ze ver uit elkaar of juist niet? Hoeveel m² zou je er voor vrij willen maken?



Probeer in de ruimte waar je zit binnen één minuut tien rechthoeken te spotten!



Doe je ogen dicht en maak een zelfportret. Eén van de aanwezigen houdt zijn/haar ogen open en 'praat' je er doorheen, beschrijft een gezicht terwijl jij tekent!



Speel 'het krabbelspel' - zet een krabbel op een blaadje - geef het blaadje door aan je rechterbuurman - wat kan die er van maken?



Klap het ritme van een kinderliedje dat iedereen kent - een 'gouwe ouwe'. Kan de groep raden welk nummer het is? Let op: er mag niet verder gespeeld worden voordat het nummer geraden is.



Welk muzieknummer (titel / maker / uitvoerend artiest) past het best bij je organisatie? En welk muzieknummer past het best bij jullie onderwijs- en cultuurproces?



Hoeveel kinderen van jouw organisatie bespelen een instrument, zijn bij een fanfare of harmonie of zingen bij een koor? Ken je de muziekverenigingen uit je omgeving - heb je al kennisgemaakt - doe je dingen samen? En wat zou je willen...?



Welk bewegingsspelletje uit je eigen basisschooltijd vond je het leukst? Denk aan bokspringen, hinkelen, tikkertje, springtouw, spijkerpoeper, ... Ga op zoek naar de benodigde materialen en beweeg!



Welke sport past goed bij je medespelers? Schrijf bij ieder van je medespelers een sport op - vergelijk deze met elkaar... - vergelijk deze met de sport die je medespeler 'in het echt' verkiest!



Welke leerling uit je klas of uit je publiek móet bewegen - wat doe jij om aan die bewegingsdrang tegemoet te komen? Met welk effect?



Ga naar buiten en neem het eerste natuurlijke object dat je tegenkomt. Bedenk zoveel mogelijk dingen die je ermee zou kunnen doen.



Noem zoveel mogelijk natuurelementen uit de omgeving - welke van deze zet je in binnen Onderwijs & Cultuur.



Cultuur & natuur - waar ligt de verbinding en hoe kun je deze het beste inzetten?



Wat moet de ander weten van jouw organisatie/van jou? Wat zijn de dingen waar jij trots op bent én die jij dus altijd vertelt?



Hoe kijkt jouw organisatie aan tegen samen werken, samen leren? Welke leerlingen vinden het heerlijk om zich op die manier te ontwikkelen? wat doe jij om aan die behoefte tegemoet te komen? Met welk effect?



Geef een definitie van communiceren. Leg de definitie eens op jullie (samen) spelen - en...?



Denk terug aan je beste jeugdvriend(in). Vertel eens over hem of haar. Wat maakte deze persoon zo bijzonder voor jou?



Authenticiteit -
Betrouwbaarheid -
Creativiteit -
Daadkracht -
Effectiviteit -
F... - maak het waarden-alfabet samen af! Welke drie vertellen het verhaal van jou / jouw organisatie?



Vroeger wel eens naar een film gekeken en gedacht 'later word ik een filmster' - jezelf zingend onder de douche tegengekomen, alsof je de winnaar was van 'The Voice' - een schilderij in een museum gezien en gedacht 'o, als ik toch eens zó kon tekenen...'? Welke culturele ervaring inspireert jou?



Zoek zo snel mogelijk een smartphone, tablet, laptop of computer op en vind binnen vijf minuten tien culturele plekken of activiteiten in de nabije omgeving!



Maak een zo grappig mogelijke selfie van de groep en deel deze via de Facebookpagina van SIEN!



Ben jij een nerd, een digibeet, heb jij de laatste iPhone, twitter je dagelijks of ben je al blij dat je een mailtje kunt versturen? En hoe zit dit met de kinderen uit je groep, klas of publiek?

GORILLA-PION

Plak de twee gekleurde vlakken tegen elkaar aan en knip vervolgens over het zwarte randje uit.

